

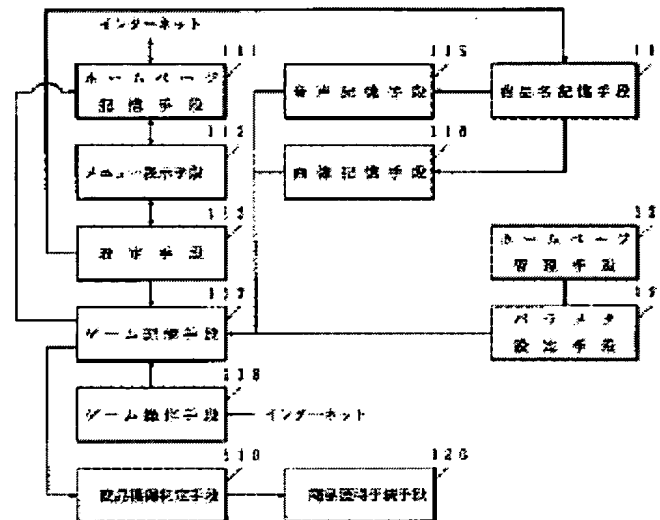
MERCHANDISE ACQUISITION METHOD AND MERCHANDISE ACQUISITION DEVICE THROUGH INTERNET

Patent number: JP2002355443
Publication date: 2002-12-10
Inventor: NAKAMURA MOTONOBU
Applicant: NAKAMURA MOTONOBU
Classification:
 - international: A63F13/12; A63F9/30; A63F13/06; A63F13/10; G06F17/60
 - european:
Application number: JP20010167348 20010601
Priority number(s):

Abstract of JP2002355443

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a merchandise acquisition method and a merchandise acquisition device through the Internet with which advertisement merchandise is completely integrated in a game and a merchandise name is left in mind even after the game ends.

SOLUTION: At the time of starting the game, an operator presses a button for moving a catcher to the right or down. When the operator continuously presses the right button, the catcher moves to the right on an x axis at a prescribed speed. When the catcher moves right above the advertisement merchandise that the operator wants to acquire, the operator releases the right button, continuously presses a down button and makes the catcher approach the advertisement merchandise. A point, a line or an area is set on the advertisement merchandise, and in the case that the catcher touches the point, the line or the area, it is assumed that the catcher has caught the advertisement merchandise. With the return of the catcher to an original position, the operator is entitled to get the advertisement merchandise.



(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2002-355443
(P2002-355443A)

(43)公開日 平成14年12月10日 (2002. 12. 10)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	メモ* (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
9/30	5 0 2	9/30	5 0 2 C
13/06		13/06	
13/10		13/10	
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z

審査請求 未請求 請求項の数15 O L (全 10 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2001-167348(P2001-167348)

(22)出願日 平成13年6月1日(2001. 6. 1)

(71)出願人 501200033

中村 源信

石川県金沢市四十万町126番地1

(72)発明者 中村 源信

石川県金沢市四十万町126番地1

(74)代理人 100095061

弁理士 加藤 恭介

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA15 BA00 BA02 BA04

BA05 BA06 BB00 BB03 BB05

BC01 BC03 BD03 CA01 CB01

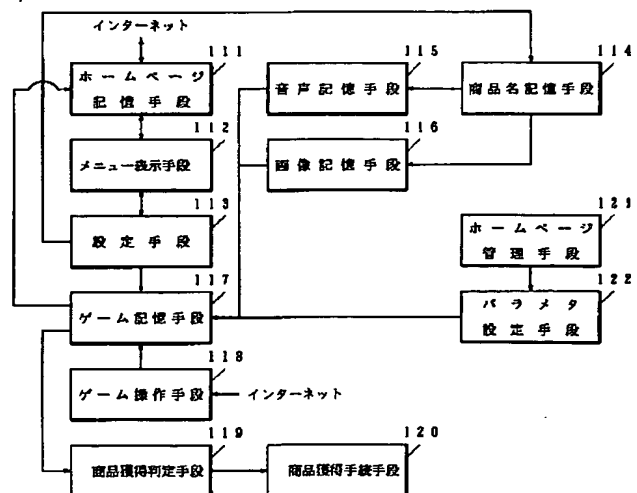
CB08 CC02

(54)【発明の名称】 インターネットを介した商品獲得方法および商品獲得装置

(57)【要約】

【課題】 ゲームの中に広告商品が完全に一体になり、ゲームが終了しても、商品名が脳裏に記憶されるようなインターネットを介した商品獲得方法および商品獲得装置。

【解決手段】 ゲームの開始に当り、オペレーターは、キャッチャーを右または下に移動させるボタンを押す。オペレーターが右ボタンを押し続けると、前記キャッチャーは、x軸上を右に所定の速度で移動する。前記キャッチャーが獲得したい広告商品の真上に移動した際に、オペレーターは、右ボタンを離し、下ボタンを押し続け、前記キャッチャーを広告商品に接近させる。前記広告商品の上には、点、線、または領域が設定されており、前記キャッチャーが前記点、線、または領域に接した場合、キャッチャーが前記広告商品をつかんだことにする。オペレーターは、前記キャッチャーが元の位置に戻るにより、初めて前記広告商品が獲得できる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ホームページのゲームを通じて広告商品を獲得するインターネットを介した商品獲得方法において、

前記ゲームによって決められた規約に基づいてゲームの条件を設定し、

ゲームの開始によってx軸およびy軸上を一方にのみ移動させることができるようになっているキャッチャーを広告商品に接近させ、

前記キャッチャーが所定の点、線、または領域に接した場合、キャッチャーが前記広告商品をつかんだことにし、

次に、前記キャッチャーが広告商品をつかんだ時のみ、元の位置に戻れるようになっており、

前記キャッチャーが元の位置に戻ることににより、初めて前記広告商品が獲得できることを特徴とするインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項2】 前記ゲームの条件にかかる設定は、有料、無料、試行回数、支払い方法（有料の場合）、商品リストからの商品の選択であることを特徴とする請求項1に記載されたインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項3】 前記所定の点、線、または領域、キャッチャーの移動速度、キャッチャーの惰性、キャッチャーと前記所定の点、線、または領域との接触許容度、取りこぼし確率の少なくともいずれか一つをホームページ管理者によって設定できることを特徴とする請求項1または請求項2に記載されたインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項4】 前記キャッチャーの降り過ぎは、その許容度を予めホームページ管理者によって設定でき、前記許容度を過ぎた場合、獲得しようとした広告商品が仮想的に破壊されることを特徴とする請求項1ないし請求項3のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項5】 前記広告商品を取りこぼす場所は、x軸およびy軸上のランダム位置にあることを特徴とする請求項1ないし請求項4のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項6】 前記ゲームが有料で開始され、広告商品が所定の試行回数以内で獲得できない場合、前記賞品以外の商品が獲得できることを特徴とする請求項1ないし請求項5のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項7】 前記広告商品および／または前記賞品以外の商品は、バーチャル童話、デジタル画像等のデジタル景品を含むことを特徴とする請求項1ないし請求項6のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項8】 前記ゲーム中に広告商品名が音声によって随時呼ばれると共に、予め記憶されている画像を動かす

ことを特徴とする請求項1ないし請求項7のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得方法。

【請求項9】 ホームページにアクセスした情報処理手段によってゲームができると同時に広告商品が獲得できるサーバーからなるインターネットを介した商品獲得装置において、

前記サーバーは、

前記情報処理手段にゲームメニューを表示させるメニュー表示手段と、

前記メニュー表示手段によって表示されたメニューにしたがって各種設定を行なわせる設定手段と、

前記設定手段によって設定されたゲームを行なわせるためのゲーム記憶手段と、

ホームページ管理者によって前記ゲームの各種パラメタを設定できるパラメタ設定手段と、

前記ゲームの画面に表示される広告商品を獲得するためのキャッチャーを操作させるゲーム操作手段と、

前記キャッチャーと所定の点、線、または領域とが接触したか否かを判定する商品獲得判定手段と、

前記広告商品が獲得できる場合に手続きを行わせる商品獲得手続手段と、を少なくとも備えていることを特徴とするインターネットを介した商品獲得装置。

【請求項10】 前記設定手段は、前記メニュー表示手段によって表示されたメニューおよびメッセージにしたがって有料、無料、試行回数、支払い方法（有料の場合）、商品リストから商品が設定されることを特徴とする請求項9に記載されたインターネットを介した商品獲得装置。

【請求項11】 前記パラメタ設定手段は、所定の点、線、または領域、キャッチャーの移動速度、キャッチャーの惰性、キャッチャーと前記所定の点、線、または領域との接触許容度をピクセル単位で、取りこぼし確率を％で、ホームページ管理者によって設定できることを特徴とする請求項9または請求項10に記載されたインターネットを介した商品獲得装置。

【請求項12】 前記パラメタ設定手段において、キャッチャーと前記所定の点、線、または領域との接触許容度は、降り過ぎ設定部によって、キャッチャーの降り過ぎを予めホームページ管理者によって設定でき、広告商品破壊手段は、前記キャッチャーが前記許容度を過ぎた場合、獲得しようとした広告商品を仮想的に破壊することを特徴とする請求項9ないし請求項11のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得装置。

【請求項13】 前記キャッチャーは、画面において、広告商品をつかむ手段を有する画像であることを特徴とする請求項9ないし請求項12のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得装置。

【請求項14】 前記広告商品を取りこぼす場所は、取りこぼし場所決定部と乱数発生手段によって、x軸およびy軸上のランダム位置にあることを特徴とする請求項9

ないし請求項13のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得装置。

【請求項15】前記ゲーム中に広告商品名が音声によって随時呼ばれるようにする音声記憶手段と、予め記憶されている前記広告商品の画像を動かす画像記憶手段とを備えていることを特徴とする請求項9ないし請求項14のいずれか1項に記載されたインターネットを介した商品獲得装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲームを行って楽しみながら商品名（商標）の付いた品物を獲得できるインターネットを介した商品獲得方法および商品獲得装置に関するものである。本発明は、ゲームに熱中していても、商品名（商標）の付いた品物を獲得しようとする努力によって商品名が脳裏に記憶されるため、広告効果を高めることができるインターネットを介した商品獲得方法および商品獲得装置に関するものである。また、本発明は、ゲーム中において、商品が動いたりあるいは商品名が音として出るため、ゲームの楽しさと宣伝効果が完全に一体になる楽しい広告媒体となることができるインターネットを介した商品獲得方法および商品獲得装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】インターネットを介したゲームは、アクセスしたホームページからオペレーターの情報処理装置にダウンロードして有償または無償で遊ぶものがある。有償のゲームは、値段に見合った内容のものが要求される。また、無償のゲームは、一般に、広告スペースを提供することによって利益をあげるようにしている。さらに、物を獲得するゲームは、パチンコ遊戯のような形式のもの、クイズを行うもの等がある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】特に、無償のゲームの場合、ゲームのスペースに広告を入れて広告収入でゲームを維持することが普通である。しかし、前記ゲームは、ゲームが面白ければ面白い程、ゲームに熱中して広告の効果が減少するという問題がある。すなわち、ゲームを行う者は、ゲームが面白いと、ゲームの内容を覚えていても、その他のスペースにある広告の印象が全く残っていないという問題がある。

【0004】本発明は、以上のような問題を解決するためのもので、ゲームの中に広告商品が完全に一体になり、ゲームが終了しても、商品名が脳裏に記憶されるようなインターネットを介した商品獲得方法および商品獲得装置を提供することを目的とする。本発明は、ゲームを楽しみながらゲームに出てくる広告商品が獲得できるインターネットを介した商品獲得方法および商品獲得装置を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】（第1発明）第1発明のホームページのゲームを通じて広告商品を獲得するインターネットを介した商品獲得方法において、前記ゲームによって決められた規約に基づいてゲームの条件を設定し、ゲームの開始によってx軸およびy軸上を一方にのみ移動させることができるようになっているキャッチャーを広告商品に接近させ、前記キャッチャーが所定の点、線、または領域に接した場合、キャッチャーが前記広告商品をつかんだことにし、次に、前記キャッチャーが広告商品をつかんだ時にのみ、元の位置に戻れるようになっており、前記キャッチャーが元の位置に戻ることで、初めて前記広告商品が獲得できることを特徴とする。

【0006】（第2発明）第2発明のインターネットを介した商品獲得方法において、ゲームの条件にかかる設定は、有料、無料、試行回数、支払い方法（有料の場合）、商品リストからの商品の選択であることを特徴とする。

【0007】（第3発明）第3発明のインターネットを介した商品獲得方法は、所定の点、線、または領域、キャッチャーの移動速度、キャッチャーの慣性、キャッチャーと前記所定の点、線、または領域との接触許容度、取りこぼし確率の少なくともいずれか一つをホームページ管理者によって設定できることを特徴とする。

【0008】（第4発明）第4発明のインターネットを介した商品獲得方法において、キャッチャーの降り過ぎは、その許容度を予めホームページ管理者によって設定でき、前記許容度を過ぎた場合、獲得しようとした広告商品が仮想的に破壊されることを特徴とする。

【0009】（第5発明）第5発明のインターネットを介した商品獲得方法において、広告商品を取りこぼす場所は、x軸およびy軸上のランダム位置にあることを特徴とする。

【0010】（第6発明）第6発明のインターネットを介した商品獲得方法は、ゲームが有料で開始され、広告商品が所定の試行回数以内で獲得できない場合、前記賞品以外の商品が獲得できることを特徴とする。

【0011】（第7発明）第7発明のインターネットを介した商品獲得方法において、広告商品および／または前記賞品以外の商品は、バーチャル童話、デジタル画像等のデジタル景品を含むことを特徴とする。

【0012】（第8発明）第8発明のインターネットを介した商品獲得方法は、ゲーム中に広告商品名が音声によって随時呼ばれると共に、予め記憶されている画像を動かすことを特徴とする。

【0013】（第9発明）第9発明のホームページにアクセスした情報処理手段によってゲームができると同時に広告商品が獲得できるサーバーからなるインターネットを介した商品獲得装置において、前記サーバーは、前記情報処理手段にゲームメニューを表示させるメニュー

表示手段と、前記メニュー表示手段によって表示されたメニューにしたがって各種設定を行なわせる設定手段と、前記設定手段によって設定されたゲームを行なわせるためのゲーム記憶手段と、ホームページ管理者によって前記ゲームの各種パラメタを設定できるパラメタ設定手段と、前記ゲームの画面に表示される広告商品を獲得するためのキャッチャーを操作させるゲーム操作手段と、前記キャッチャーと所定の点、線、または領域とが接触したか否かを判定する商品獲得判定手段と、前記広告商品が獲得できる場合に手続きを行わせる商品獲得手段とを少なくとも備えていることを特徴とする。

【0014】（第10発明）第10発明のインターネットを介した商品獲得装置において、設定手段は、前記メニュー表示手段によって表示されたメニューおよびメッセージにしたがって有料、無料、試行回数、支払い方法（有料の場合）、商品リストから商品が設定されることを特徴とする。

【0015】（第11発明）第11発明のインターネットを介した商品獲得装置において、パラメタ設定手段は、所定の点、線、または領域、キャッチャーの移動速度、キャッチャーの惰性、キャッチャーと前記所定の点、線、または領域との接触許容度をピクセル単位で、取りこぼし確率を％で、ホームページ管理者によって設定できることを特徴とする。

【0016】（第12発明）第12発明のインターネットを介した商品獲得装置におけるパラメタ設定手段において、キャッチャーと前記所定の点、線、または領域との接触許容度は、降り過ぎ設定部によって、キャッチャーの降り過ぎを予めホームページ管理者によって設定でき、広告商品破壊手段は、前記キャッチャーが前記許容度を過ぎた場合、獲得しようとした広告商品を仮想的に破壊することを特徴とする。

【0017】（第13発明）第13発明のインターネットを介した商品獲得装置において、キャッチャーは、画面において、広告商品をつかむ手段を有する画像であることを特徴とする。

【0018】（第14発明）第14発明のインターネットを介した商品獲得装置において、広告商品を取りこぼす場所は、取りこぼし場所決定部と乱数発生手段によって、x軸およびy軸上のランダム位置にあることを特徴とする。

【0019】（第15発明）第15発明のインターネットを介した商品獲得装置において、ゲーム中に広告商品名が音声によって随時呼ばれるようにする音声記憶手段と、予め記憶されている前記広告商品の画像を動かす画像記憶手段とを備えていることを特徴とする。

【0020】

【発明の実施の形態】（第1発明）本発明は、有償または無償にかかわらず、インターネットを介したホームページ上のゲームを楽しみながら広告商品が獲得できる商

品獲得方法に関するものである。ゲームを行うに際し、オペレーターの情報処理装置は、インターネットを介してホームページにアクセスする。オペレーターは、ホームページ上のゲームを自分の情報処理装置にダウンロードし、予め決められた条件を規約に基づいて設定する。

【0021】前記ゲームが開始されると、オペレーターは、キャッチャーを右または下に移動させるボタンをマウスによって押す。オペレーターが右ボタンをマウスによって押し続けると、前記キャッチャーは、x軸上を右に予め決められた速度で移動する。前記キャッチャーが獲得したい広告商品の真上に移動した際に、オペレーターは、右ボタンを離し、下ボタンをマウスによって押し続け、前記キャッチャーを広告商品に接近させる。

【0022】前記広告商品の上には、点、線、または領域が設定されており、前記キャッチャーが前記点、線、または領域に接した場合、キャッチャーが前記広告商品をつかんだことにする。前記広告商品をつかんだキャッチャーは、この時のみ、元の位置に戻るようになっている。そして、オペレーターは、前記キャッチャーが元の位置に戻ることににより、初めて前記広告商品が獲得できる。

【0023】第1発明は、オペレーターがキャッチャーによって広告商品を吊り上げて獲得するゲームであると同時に、広告商品に視覚が集中するため、広告商品を効果的に脳裏に記憶することができる。すなわち、第1発明は、ゲームを行う行為と宣伝が一体化されているため、ゲームを楽しむというオペレーター側とゲームを提供する広告主側の利益が一致するというものである。また、第1発明は、宣伝という点で、前記広告商品を獲得することが一番効果的であるが、これに代えて通常の商品を獲得するようにすることも可能である。

【0024】（第2発明）第2発明は、有料、無料、試行回数、支払い方法、商品リストからの商品の選択等をゲームを始める前に設定する。特に、第2発明は、ゲームを行う場合、一回では困難であるため、たとえば、複数回の試行回数が行えるようになっている。オペレーターは、商品リストから複数の希望商品を選択した後、異なる広告商品の獲得にチャレンジすることで多くの広告商品および商品名を知らずに覚えてしまう。

【0025】（第3発明）第3発明は、各種設定をホームページ管理者が行うことができるようになっており、ゲームの困難性、遊戯の楽しみを変えることができる。たとえば、前記所定の点、線、または領域は、それぞれを大きく設定することによってキャッチャーによる商品の獲得が容易になる。キャッチャーの移動速度およびキャッチャーの惰性は、遅くすれば、商品が容易に獲得し易くなり、速くすれば、商品が獲得し難くなる。

【0026】前記キャッチャーと前記所定の点、線、または領域とは、両者の接触許容度を設定することにより、広告商品の獲得に難易度を付けることができる。た

例えば、前記キャッチャーは、前記点、線、または領域の一部からはみ出すと、前記広告商品を獲得できないようにして、ゲームの面白さを倍加させることができる。また、オペレーターは、前記キャッチャーによって広告商品をつかんだ場合に、元の位置に戻る確率を予め設定しておく、必ず何個かに一個が取りこぼされてしまうことになる。

【0027】（第4発明）第4発明は、オペレーターによるキャッチャーの操作が速すぎて、点、線、または領域を通過して広告商品の近傍に達した際に、前記広告商品が仮想的に破壊されるような画面になる。前記広告商品の仮想的な破壊は、前記キャッチャーの降り過ぎの程度による許容度を予めホームページ管理者によって設定できる。前記許容度は、画面上において、広告商品が破壊されるというスリルを味わうことができると同時に広告商品に視覚が集中する。

【0028】（第5発明）第5発明は、その場所をx軸およびy軸上のランダム位置になるように設定すると、前記広告商品がいつも異なる場所で取りこぼされるため、興味あるいはスリルが出る。

【0029】（第6発明）第6発明は、前記ゲームが有料で開始された場合、所定の試行回数を行っても、広告商品が獲得できない場合、広告会社のおまけ商品、サンプル、あるいは、前記広告商品である賞品以外の商品が獲得できるようになっている。第6発明は、ゲームの上手な者あるいは下手な者にも、有償であるため、ある程度の商品が獲得できるようになっている。また、第6発明のゲームは、ほしい広告商品、あるいは、広告主の宣伝商品等がオペレーターに印象付けることができ、宣伝効果が大きくなる。

【0030】（第7発明）第7発明における広告商品および／または前記広告商品である賞品以外の商品は、郵送を必要とする商品以外に、情報処理装置にダウンロードできるデジタル商品であり、バーチャル童話、デジタル景品（たとえば、アイドルのデジタル写真等）、デジタル画像（たとえば、デジタルカレンダー、壁紙等）、音楽、映像、コンピュータソフトウェア等がある。

【0031】（第8発明）第8発明は、ゲームの興味や宣伝効果を高めるために、ゲーム中に商品名が音声によって随時呼ばれると共に、予め記憶されている画像を動かすことができる。すなわち、第8発明は、視覚および聴覚の両方によって、ゲームの興味と宣伝効果を高めることができる。

【0032】（第9発明）第9発明の商品獲得装置は、ホームページにアクセスした情報処理手段によってゲームができるように、サーバーに、メニュー表示手段と、設定手段と、ゲーム記憶手段と、パラメタ設定手段と、ゲーム操作手段と、商品獲得判定手段と、商品獲得手続手段が備えられており、これらの機能がオペレーターの情報処理装置にダウンロードされる。

【0033】前記メニュー表示手段は、ホームページにアクセスした情報処理装置における表示装置にゲームメニューを表示させる。設定手段は、前記メニュー表示手段によって表示されたメニューにしたがって各種設定を行なわせる。ゲーム記憶手段は、前記設定手段によって設定されたゲームを行なわせるためのもので、通常のゲームがプログラムとして格納されている。

【0034】パラメタ設定手段は、ホームページ管理者によって、ゲームを面白くするためのパラメタ、あるいは、広告商品の獲得の難易を決めるパラメタ等を任意に設定できるようになっている。ゲーム操作手段は、ゲームにおける獲得商品である広告商品を獲得するためのキャッチャーを操作させる。前記キャッチャーの操作は、通常の情報処理装置におけるマウスでボタンをクリックすることにより行われる。

【0035】商品獲得判定手段は、前記キャッチャーが所定の点、線、または領域と接触したか否かを判定する。前記キャッチャーと前記所定の点、線、または領域は、x軸およびy軸の座標軸によって位置を表すことができるため、座標軸における位置が一致することで、商品をつかんだことにする。また、商品獲得手続手段は、前記広告商品が獲得できる場合、郵送のための住所、氏名、メールアドレス等の所定事項を記載する欄が表示される。

【0036】（第10発明）第10発明は、オペレーターが自分の情報処理装置における表示装置にメニュー表示手段によって表示されたメニューを見て各種設定を行う。前記各種設定を行う設定手段は、前記表示装置に表示されたメニューおよびメッセージにしたがって有料、無料、試行回数、支払い方法（有料の場合）が設定される。試行回数は、設定されたゲームの難易度によっても異なってくる。たとえば、設定されたゲームの難易度が容易な場合、試行回数を少なくし、難易度が高い場合、試行回数を多くすることが望ましい。

【0037】（第11発明）第11発明におけるパラメタ設定手段は、所定の点、線、または領域、キャッチャーの移動速度、キャッチャーの惰性、キャッチャーと前記所定の点、線、または領域との接触許容度がピクセル単位で設定される。前記所定の点、線、または領域は、ピクセルがx軸方向に何個、y軸方向に何個というようにして設定することができる。キャッチャーの移動速度は、1秒間に何個ピクセルを移動させるかによって決まる。キャッチャーの惰性は、移動ボタンの押圧を離してから何個ピクセルを惰性で移動させるかを予め設定しておくことができる。

【0038】また、キャッチャーが広告商品を獲得した場合、元の位置に取りこぼさずに戻れる確率を%によって予め決めておくことができる。このようなキャッチャーの動きは、設定によりゲームを面白く、かつ難易度を変えることができる。前記設定は、いつも一定である

と、オペレーターによって記憶される場合があるため、数日に一回程度、あるいは、広告商品の獲得数を見ながら、ホームページ管理者によって変更する必要がある。

【0039】(第12発明)第12発明は、キャッチャーを降下させる際に、広告商品に達する位置の近傍に移動しても、前記広告商品が獲得できたり、前記キャッチャーが前記広告商品に近づき過ぎた場合、獲得しようとしている前記広告商品が仮想的に破壊されることによってゲームをより一層面白くしようとするものである。たとえば、キャッチャーと所定の大きさの点、線、または領域との接触許容度は、パラメタ設定手段によって設定される。また、前記パラメタ設定手段における接触許容度は、ピクセルの一個または数個分離れていても、接触したことにできる。

【0040】前記パラメタ設定手段は、キャッチャーの降り過ぎを予めホームページ管理者によって設定できる。たとえば、広告商品破壊手段は、前記キャッチャーが所定の点、線、または領域を通過し、さらに、前記許容度を過ぎた場合、獲得しようとしていた広告商品が仮想的に破壊されるようになっている。

【0041】(第13発明)第13発明におけるキャッチャーは、ゲーム画面において、広告商品をつかむ手段を有する画像である。たとえば、前記画像の手先がキャッチャーであるため、所定の点、線、または領域に接すると、前記手先で広告商品を仮想的につかむようになる。第13発明は、単にキャッチャーによって広告商品を獲得する場合に較べて面白みを倍加する。キャッチャーを画像とした場合、移動する範囲は、予め決められた範囲のみであるため、決められた座標軸と画像の動き等を画像として記憶しておくことが容易である。また、前記広告商品をつかむ手段は、つかむ以外に挟む、吊り下げる等を行うことができるものである。

【0042】(第14発明)第14発明は、ゲームを面白くするために、オペレーターの操作するキャッチャーがやっと広告商品に到達した後、元の位置に戻ろうとしても、当該広告商品を取りこぼすようになっている。そして、前記広告商品の取りこぼす場所は、取りこぼし場所決定部と乱数発生手段によって、x軸およびy軸上のランダム位置にする。このようなゲームは、最後の最後まで、広告商品に集中していなければならないため、面白さと広告効果とを同時に達成することができる。

【0043】(第15発明)第15発明は、ゲームを楽しむと同時に広告商品のオペレーターに強く印象付けるために、広告商品を動画によって動かしたり、あるいは、広告商品を呼ぶようにする。たとえば、音声記憶手段は、キャッチャーがx軸およびy軸の決められた部分を通過することによって、幾く通りかの音声を出すことができる。前記広告商品の近傍にキャッチャーが移動した場合、たとえば、「〇〇商品の獲得はもう一息」といった掛け声や、失敗した場合であっても、「〇〇商品

の獲得を再度チャレンジしてはいかが」といった音声ができるようにする。また、前記音声は、商品名以外に商品の効能、当該商品が新発売である、従来の商品との差等がある。

【0044】また、画像記憶手段は、広告商品の動画像を面白いしぐさにすることによってゲームを面白くまた同時に広告商品の印象を強く残すようにしている。前記音声記憶手段および画像記憶手段は、通常のゲームソフトウェアにあるものと略同じ方法のものを使用することができる。前記音声記憶手段および画像記憶手段は、画面の位置によってどのような音声を出すか、あるいは、画像を出すかが記憶されている。また、前記音声および画像は、ランダムに異なる位置および異なる言葉あるいは動作とすることができる。

【0045】

【実施例】図1は本発明の実施例で、ホームページにおけるゲームを通じて広告商品を獲得するための概念を説明するブロック構成図である。図1において、ホームページを管理するサーバーには、ホームページ記憶手段111と、メニュー表示手段112と、設定手段113と、商品名記憶手段114と、音声記憶手段115と、画像記憶手段116と、ゲーム記憶手段117と、ゲーム操作手段118と、商品獲得判定手段119と、商品獲得手続手段120と、ホームページ管理手段121と、パラメタ設定手段122とが少なくとも備えられている。

【0046】前記サーバーにおけるホームページ記憶手段111、メニュー表示手段112、設定手段113、商品名記憶手段114、音声記憶手段115、画像記憶手段116、ゲーム記憶手段117、ゲーム操作手段118、商品獲得判定手段119、商品獲得手続手段120の機能の一部がオペレーターの情報処理装置にダウンロードされて、ゲームができるようになる。

【0047】前記ホームページ記憶手段111は、インターネットを介してゲームを提供する会社のホームページが記憶されている。前記情報処理装置によってアクセスしたホームページでは、会社案内、商品案内、その他の情報等を見ることができると共に、広告商品獲得ゲームを行うことができる。前記メニュー表示手段112は、インターネットを介して接続されている情報処理装置(図示されていない)における表示画面にメニューを表示させるための手段である。

【0048】また、オペレーターは、前記メニュー表示手段112によって情報処理装置の表示画面に表示されているメニューを見て所定の設定と共に、たとえば、商品リストの中から所定の商品名を設定する。前記設定により、設定手段113は、ゲーム記憶手段117のゲームを選択すると共に、獲得すべき広告商品が商品名記憶手段114から抽出されて音声記憶手段115および画像記憶手段116によって、所定の音声および画像がゲ

ーム記憶手段117に格納されているゲームと共に、情報処理装置の表示画面に表示される。

【0049】ゲーム操作手段118は、前記オペレーターが操作した際にゲームを動かす手段である。すなわち、ゲーム操作手段118は、ホームページを介してオペレーターの押したマウスボタンの情報をゲーム記憶手段117のゲームに伝えることによってゲームが行われる。ゲームの進行によって、キャッチャーが広告商品の所定位置に達したか否かは、商品獲得判定手段119によって判定される。前記商品獲得判定手段119によって広告商品が獲得されたと判定された場合、商品獲得手段120による表示画面を見て、オペレーターは、広告商品を獲得するために、氏名、住所、メールアドレス等を入力する。

【0050】前記サーバーには、また、ホームページ管理手段121およびパラメタ設定手段122が備えられている。ホームページ管理手段121は、前記パラメタ設定手段122によって、ゲームを面白くかつ広告商品を効率よく伝えるためにパラメタの設定を時々変える。なお、パラメタの設定については、後述する。

【0051】図2は本発明の実施例で、ゲームの開始から終了までの流れにおける大筋を説明するためのフローチャートである。図2において、ゲームを行って広告商品を獲得したいオペレーターは、インターネットを介してホームページにアクセスし、ホームページ記憶手段111に記憶されているホームページを見る（ステップ211）。前記オペレーターは、ホームページにおけるゲーム記憶手段117の中から広告商品獲得ゲームをダウンロードし、所望のゲームを選択する（ステップ212）。

【0052】ゲーム記憶手段117におけるゲームの規約がインターネットを介してオペレーターの表示装置に表示されて、ゲームの説明が行われる（ステップ213）。オペレーターは、前記ゲームの規約等を見て、前記規約を了承するか否かを定める（ステップ214）。前記ゲームの規約を了承しない場合は、元のホームページに戻る。前記ゲームの規約を了承した場合は、次に、ゲーム回数は、オペレーターが表示装置の画面を見て、設定することによって、設定手段113がゲーム記憶手段117のゲーム回数を設定する（ステップ215）。

【0053】オペレーターは、表示装置の画面を見て設定することによって、前記設定手段113がゲーム記憶手段117における有償のゲーム、無償のゲーム、あるいは、獲得商品の選択等を設定し、ゲームにバラエティをもたせることができる。

【0054】各種設定が終了した場合、オペレーターは、ゲームを開始する（ステップ216）。後述するボタンを押すことによってゲームが開始され、商品獲得判定手段119は、広告商品が獲得できたか否かを調べる（ステップ217）。前記商品獲得判定手段119は、

商品の獲得ができたと判定した場合、オペレーターに商品獲得手続きを行わせる（ステップ218）。前記商品獲得手続きは、商品獲得手段120によって、オペレーターが行う。

【0055】ステップ217において、オペレーターは、広告商品が獲得できない場合、ゲームを終了するか再開するかを判断する。前記ステップは、予め試行回数を設定することにより自動的に行うことができる。また、ステップ218によって商品獲得の手続きを行った後、ステップ217によって、ゲームを再開しない場合、ゲームを終了する（ステップ219）。

【0056】図3は本発明の実施例で、広告商品を獲得する際のキャッチャーを説明するための図である。図3において、符号31は、キャッチャーの出発点である。符号32はx軸座標であり、符号33はy軸座標である。前記キャッチャー34は、x軸を順次進み、次にy軸を降下するといった逆し字状にのみ移動が可能であり、広告商品をつかむまでは逆に戻ることができない。すなわち、キャッチャー34は、広告商品36をつかんだ後、前記y軸座標およびx軸座標33、32の順で元の出発点31に戻ることができる。なお、画面の点線内がキャッチャー34の可動範囲である。

【0057】符号35は、キャッチャー34の先端部が接触することによって広告商品36をつかむことができる接点部である。広告商品36は、たとえば、容器37の中に入った画像となっている。キャッチャー34は、たとえば、画面の右下にある右ボタン38をマウスでクリックすることにより、出発点31からx軸上を右側に移動する。キャッチャー34の先端部が商品の真上に来た時、画面の右下にある下ボタン39をマウスでクリックすると、キャッチャー34は、降下を開始する。広告商品36は、○・・・□と複数個が容器37に入れられており、操作が慣れてくれば、所望の物を獲得することができる。

【0058】キャッチャー34は、図3において、三角印であるが、バーチャル画像とすることができる。前記バーチャル画像は、たとえば、手を持った人形あるいはキャラクター等であり、前記両手を結ぶ線が点、線、または領域35に接触した際に、両手が閉じて下部の容器37内に入っている広告商品をつかむことにする。なお、広告商品36は、図3において、○・・・□となっているが、日用品、装飾品、ウエア等の通常の商品の他に、デジタル景品、たとえば、バーチャル童話、デジタルカレンダー、壁紙、パーソナルコンピュータのソフトウェア、音楽、画像、電子本、映像等がある。オペレーターは、前記デジタル景品を獲得した場合、自分の情報処理装置にダウンロードすることによって、使用したり、読んだりすることができる。

【0059】前記キャッチャー34は、後述の設定により、移動速度を変えたり、惰性をもたせたり、キャッチ

ャー34の先端部が接触する接点部35を変えることができる。前記キャッチャー34によってつかんだ広告商品は、ある確率で元の位置に戻る前に落下するようにすることもできる。また、前記キャッチャー34は、前記接点部35を勢い余って通過するようにして、広告商品を破壊することにより、ゲームの興味を大きくすると同時に商品に対する集中度を高め、広告効果を大きくする。

【0060】図4は本発明の実施例で、キャッチャーと接触する接点部を説明するための図である。図4において、キャッチャー34の先端は、接点部35が交点（1個のピクセル）である場合、広告商品の獲得が非常に困難である。前記接点部35が、交点である場合、縦横複数個のピクセルとすることにより、ある程度ゲームを容易にすることができる。また、前記接点部35は、線状にすることができる。線状の接点部35は、長さ方向を長く、幅を調節することにより、広告商品の獲得および広告商品の破壊に対する興味を大きくすることができる。

【0061】さらに、前記接点部35は、領域として面積を大きくすることができる。面積の大きい領域からなる接点部35は、広告商品の獲得を一番容易にする。したがって、ゲームは、広告商品の値段と接点部35の形状を組み合わせることによって、面白みを大きくすることもできる。

【0062】図5は本発明の実施例で、ホームページの管理者がゲームのパラメタを設定するパラメタ設定手段を説明するための図である。図5において、ホームページ管理手段121には、交点領域設定部51と、キャッチャーの移動速度設定部52と、キャッチャーの惰性速度設定部53と、キャッチャーの接触許容度設定部54が設けられている。前記交点領域設定部51は、図3および図4における接点部35の面積を任意に変えてゲームの難易度を変えることができる。

【0063】キャッチャーの移動速度設定部52は、キャッチャーが1秒間に何ピクセル移動するかによって決められる。キャッチャーの惰性速度設定部53は、キャッチャーの移動を停止してから何ピクセル移動させるかを決める。キャッチャーの惰性は、オペレーターの意志に反した動きをするため、ゲームを面白くすることができる。

【0064】キャッチャー接触許容度設定部54は、キャッチャー34の先端部と接点部35とが接触する場合、ある程度の許容度をもたせた方が面白い場合がある。たとえば、キャッチャーの動きに対する設定を難しくした場合、前記キャッチャー34の接触許容度を緩くし、キャッチャー34の動きに対する設定を緩くした場合、キャッチャーの接触許容度を難しくすることにより、ゲームを複雑にすることができる。広告商品によって、前記キャッチャー34の接触許容度を変えることに

よってゲームを一層面白くすることができる。

【0065】取りこぼし確率設定部55は、オペレータが運良く接点部35において、広告商品をつかんだとしても、元の出発点31に戻る際に取りこぼすようにする確率を設定する。前記取りこぼし確率設定部55の設定が厳しい場合、ゲームの楽しさが少なくなるが、ある一定の範囲、あるいは、たまに取りこぼすようにすることで、広告商品をつかんだ後であっても、広告商品に対する集中を抜くことができないという興味ができる。

【0066】降り過ぎ設定部56は、キャッチャー34の降下が速すぎた場合、惰性により接点部35を通り過ぎてしまう。この場合、商品破壊手段57によって、画面に表示されている広告商品が仮想的に破壊されるように、ゲーム記憶手段117に情報を伝える。前記降り過ぎ設定部56は、どの程度まで降り過ぎた場合、広告商品の破壊につながるのかを設定する。また、広告商品は、いつも同じ場所で落ちていては面白くない。そこで、取りこぼし場所決定部59は、落ちる場所が、たとえば、乱数発生手段58によってランダムにする。

【0067】以上、本発明の実施例を詳述したが、本発明は、前記実施例に限定されるものではない。そして、特許請求の範囲に記載された本発明を逸脱することがなければ、種々設計変更を行うことが可能である。ゲームに動画像や音楽を入れたり、あるいは、広告商品を動かす手法は、公知または周知の技術をそのまま使用することができる。

【0068】また、本発明におけるブロックは、公知または周知の技術によって達成することができる程度の技術である。また、ゲームの方法は、実施例として説明した以外にいろいろ変形があることはいうまでもない。本発明の獲得すべき広告商品は、ゲーム中に一番広告効果を発揮できるものであるが、通常の商品であっても、同様にゲームを行うことができることはいうまでもない。

【0069】

【発明の効果】本発明によれば、ゲームを行ないながら、広告商品、あるいは、通常の商品そのものを獲得できるため、ゲームを楽しんでいる合間に広告商品等が脳裏に記録される。すなわち、ゲームと広告が完全に一体化されている。

【0070】本発明によれば、ゲームに集中することが同時に広告商品等に集中することと同じであるため、商品に対する認知度が高く、非常に高い広告効果を発揮することができる。

【0071】本発明によれば、ゲームの中に広告商品が音声となって出力するため、広告商品の動きと相まって面白さと広告効果が同じ次元で吸収される。

【0072】本発明によれば、通常のハード商品以外に、デジタル商品、たとえば、電子本、コンピュータのソフトウェア、映像、音楽ソフト等をゲーム終了後直ちに楽しむことができる。

【0073】本発明によれば、ゲームにおいて、キャッチャーおよび商品がバーチャル画像として動かせるので、ゲームが単に楽しいだけでなく、商品の印象を強くすることができると。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例で、ホームページにおけるゲームを通じて広告商品を獲得するための概念を説明するブロック構成図である。

【図2】本発明の実施例で、ゲームの開始から終了までの流れにおける大筋を説明するためのフローチャートである。

【図3】本発明の実施例で、広告商品を獲得する際のキャッチャーを説明するための図である。

【図4】本発明の実施例で、キャッチャーと接触する接点部を説明するための図である。

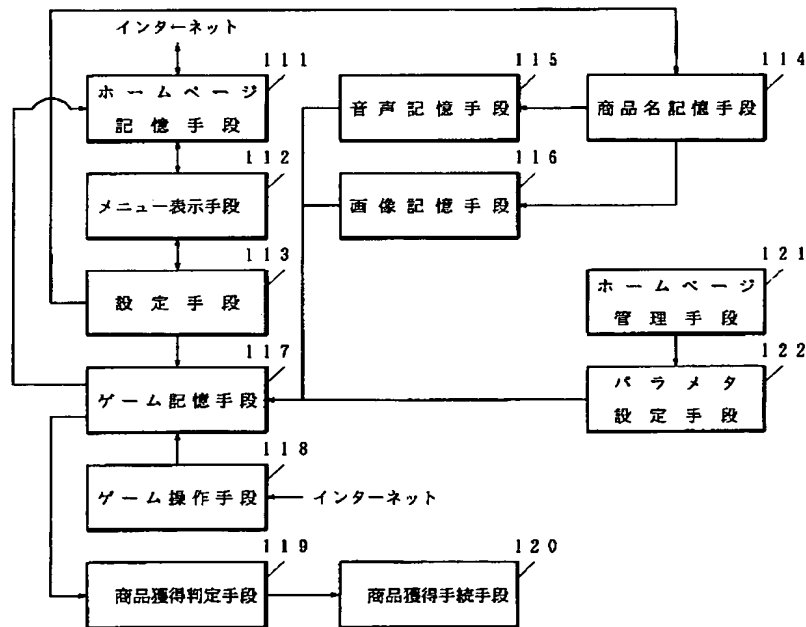
【図5】本発明の実施例で、ホームページの管理者がゲ

ームのパラメタを設定するパラメタ設定手段を説明するための図である。

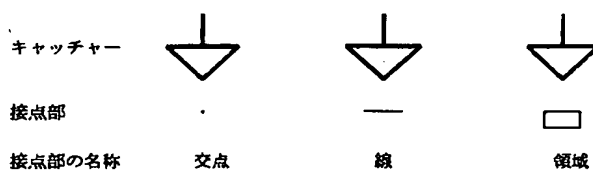
【符号の説明】

- 111・・・ホームページ記憶手段
- 112・・・メニュー表示手段
- 113・・・設定手段
- 114・・・商品名記憶手段
- 115・・・音声記憶手段
- 116・・・画像記憶手段
- 117・・・ゲーム記憶手段
- 118・・・ゲーム操作手段
- 119・・・商品獲得判定手段
- 120・・・商品獲得手段
- 121・・・ホームページ管理手段
- 122・・・パラメタ設定手段

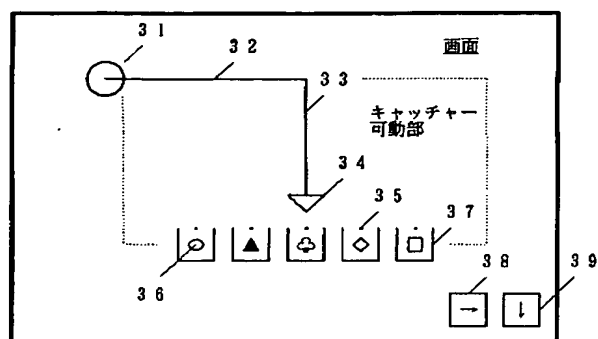
【図1】



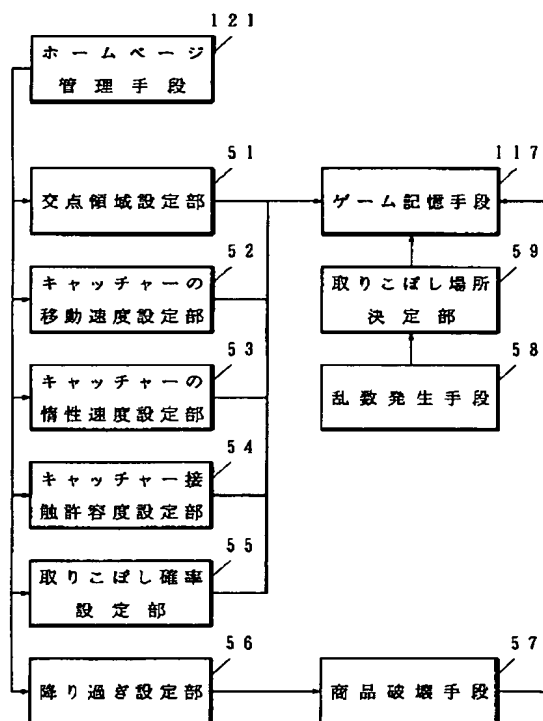
【図4】



【図 3】



【図 5】



フロントページの続き